

Spielen mit Lerneffekt

Spieleentwickler Florian Stadlbauer über Potentiale und Grenzen seiner Branche

In Deutschland spielen 93 Prozent aller Kinder und Jugendlichen Computer- oder Videospiele (Bitkom 2014). Der Umsatz der Spielbranche steigt stetig: Allein im ersten Halbjahr 2014 wurden knapp 800 Millionen Euro umgesetzt, sechs Prozent mehr als im Vorjahreszeitraum (Dpa-AFX 2014). Diesen Zahlen wird die gesellschaftliche Wertschätzung von Computerspielen bislang kaum gerecht. Unsere Redakteurin Petra Hemmelmann hat mit Spieleentwickler Dr. Florian Stadlbauer über Potentiale des Mediums gesprochen, inwiefern durch Videospiele moralisches Handeln erlernt werden kann und wie ein gutes *Serious Game* aussieht.

Lange galten Computerspiele als schlichtes Entertainment für männliche Teenager, die ihre Phantasien ausleben wollen. Herr Stadlbauer, die Branche ist mittlerweile groß und vielfältig, hat aber dennoch mit zahlreichen Vorurteilen zu kämpfen. Von einer breiten gesellschaftlichen Anerkennung ist sie noch entfernt. Warum ist das so?

STADLBAUER: Erst mal stimme ich Ihnen gar nicht zu, wenn ich sehe welche und wie viele Menschen in Deutschland Videospiele spielen. Dann habe ich nämlich das Gefühl, dass das Medium doch eine relativ große und breite Anerkennung hat. Wenn wir aber sagen, dass das Medium nach wie vor einen anderen Stand in der Gesellschaft hat als der Film, das Buch, die Musik, dann würde ich Ihnen zustimmen. Da bin ich aber relativ gelassen, denn das Videospiel ist ein sehr junges Medium und insofern hat es noch gar nicht die Zeit gehabt, die Anerkennung zu bekommen, die der Film hat. Wenn wir uns die Entwicklung des Films anschauen und in die 1920er Jahre zurückgehen, dann war das von den Inhalten und der Tiefe her ähnlich wie es jetzt bei Videospiele ist. Insofern sehe ich hier eine Parallele. Das heißt für die Entwicklung der Videospiele: Es kommen in Zukunft mehr Spiele mit ganz anderen Inhalten und Zielgruppen und das führt dazu, dass auch die gesellschaftliche Anerkennung steigen wird.

Dr. Florian Stadlbauer
ist Gründer,
Gesellschafter und
Geschäftsführer der
Deck13 Interactive
GmbH, einem
Entwicklerstudio
für Computer- und
Videospiele in
Frankfurt am Main.
Seit 2013 ist er zudem
Beauftragter für
Serious Games des
Landes Hessen.

Videospiele sind deutlich mehr als Kinderspielzeug. Das Medium bietet eine sehr große Fülle und Tiefe, und insofern ist auch ein zunehmender Beitrag zur kulturellen und gesellschaftlichen Entwicklung zu erkennen.

Stichworte große Fülle: Was gibt es über die allseits bekannten Ballerspiele hinaus? Können Sie für uns den Spielemarkt, wie er sich in den vergangenen Jahren gestaltet hat, skizzieren?

Immer nur auf die Ballerspiele zu gucken, ist aus meiner Sicht in jedem Fall verkürzt. Wir haben und hatten schon immer *Casual-Spiele*, Sportspiele, die sehr erfolgreich sind, sich großer Beliebtheit erfreuen und in Familien gespielt werden. Es gibt eine ganze Menge an Inhalten, die mit Videospielen verarbeitet werden. Ich denke da zum Beispiel an das *Adventure „Heavy Rain“*, in dem es darum geht, dass man in einem Thriller nachspielt, wie es dazu kam, dass eine Familie zerbrochen ist. Da spielen für die Gesellschaft relevante Probleme eine Rolle. Diese Entwicklung sehe ich im Bereich der *Adventure-Spiele* sehr stark. Dann gibt es auch den Bereich der *Indie-Games*, wo Themen angefasst werden, die einen zum Nachdenken bringen, und wo Fragen aufgeworfen werden, die man nicht einfach mit ja oder nein beantworten kann; wo häufig auch mal ein kritischer Stachel auftaucht und so ganz andere Denkweisen angeregt werden. Dann gibt es Spiele im Bereich *Serious Games*, die zum Beispiel mit Gesundheit zu tun haben, die Kinder motivieren, ihre Therapie besser durchzuführen. Das ist ein sehr breites Spektrum, das außerhalb der *Shooter* liegt und ganz andere Themen mit behandelt, die zum Teil unterhaltsam und zum Teil auch kritischer sind.

Immer nur auf die Ballerspiele zu gucken, ist aus meiner Sicht verkürzt. Das Medium Computerspiel bietet eine sehr große Fülle und Tiefe.

Ich bin bei der Recherche auf das Videospiel „Peacemaker“ zum Israel-Palästina-Konflikt gestoßen, das stark auf Information angelegt ist und den Ruf eines guten Kriegsspiels hat. Inwiefern kann ein Computerspiel gut Informationen vermitteln? Und inwiefern kann es das vielleicht sogar besser als manch anderes Medium?

Ich glaube, die Wissenschaft ist sich weitgehend einig, dass über spielerische Elemente die besten Lernerfolge erzielt werden können. Denn wenn es eine Motivation gibt, bestimmte Dinge zu tun, fällt es den Menschen einfacher, sich damit auseinanderzusetzen und die Sachen dann auch zu behalten. Über das spielerische Element ist – wenn das Spiel gut gemacht ist – diese Motivation leicht zu bringen. Dadurch, dass das Medium Video-

spiel alle anderen Medien in sich vereinen kann – ich kann in einem Videospiel Filmsequenzen, Soundsequenzen, Texte abspielen – liegt das schon auf der Hand, dass Informationen so gut vermittelt werden können. Und wenn das Ganze jetzt noch in ein Gamedesign verknüpft ist, so dass Sie mit dem Wissen, das Sie vermitteln wollen, interaktiv umgehen, dann erreichen Sie etwas, das nur ein Spiel kann. Sie können ein Videospiel als Spielwiese verwenden, Sie können da Dinge ausprobieren, die Sie in einem Film zum Beispiel nicht ausprobieren können, weil der eben keine Interaktivität bietet. Insofern bietet sich ein Videospiel zur Informationsvermittlung hervorragend und so wie kein anderes Medium an. Aber ganz klar: Ein schlecht gemachtes Videospiel über die sexuelle Aufklärung ist natürlich nicht sinnvoller als eine gut gemachte Dokumentation über das Thema.

Für die Kombination von Spiel und Information, von Unterhaltung und ernsthaften Botschaften sind Sie als Beauftragter für Serious Games des Landes Hessen quasi ein Experte. Können Sie kurz erklären, was Serious Games sind?

Es gibt unzählige Definitionen, ich bediene mich immer einer sehr einfachen: Ein *Serious Game* ist für mich ein Videospiel,

das mehr will als nur unterhalten. Das Mehr kann alles Mögliche sein, aber typischerweise ist so ein Spiel mit zusätzlichen Inhalten bestückt, die ein bestimmtes Verhalten beim Nutzer hervorrufen. Das können zum einen Lerninhalte sein, das kann aber auch etwas sein, das mich zu Bewegung oder etwas anderem animiert. Im Wesentlichen dreht es sich in *Serious Games* also um Wissensvermittlung und Bewegung.

*Das macht ein gutes Serious Game aus:
Es ist ein sehr anspruchsvolles Videospiel,
das unterhält, und über die Unterhaltung
wird der Inhalt vermittelt.*

Wie sieht ein gut gestaltetes Serious Game aus? Haben Sie ein Beispiel?

Es gibt unzählige gut gestaltete *Serious Games*. Ein gut gestaltetes *Serious Game* unterhält Sie und bedient Sie mit den Inhalten, die drin sein sollen, ohne dass Sie das merken. Das heißt nicht, dass diese Inhalte hinterrücks eingeschleust werden, sondern das heißt, Sie fühlen sich unterhalten und nachdem Sie sich unterhalten gefühlt haben, haben Sie ihr Englisch verbessert oder haben Wissen über Diabetes oder über Drogen- und Alkoholkonsum erworben, wie in unserem Spiel „Luka“, das wir vor einigen Jahren veröffentlicht haben. Das macht ein gutes *Serious Game* aus: Es ist ein sehr anspruchsvolles Videospiel, das unterhält, und über die Unterhaltung wird der Inhalt vermittelt.

Gelingt es mit so einem Serious Game, den klassischen Gamer anzusprechen? Schreckt ein gehobener Zeigefinger nicht ab?

Es ist ganz einfach, denn wir reden ja von guten Spielen. Sie haben zwei Varianten, einem 14-jährigen Jungen Englisch beizubringen. Zum einen kann er sich das Buch nehmen und die Vokabeln auswendig lernen. Oder er kann ein hochwertig gemachtes Videospiel spielen, das sich mit seiner Peer Group auseinandersetzt und dem Hinweis, dass seine Peer Group auch Englisch sprechen muss – und das kann er im Spiel ausprobieren,

lernen und üben. Wenn beides – ein gut gemachtes Buch und ein gut gemachtes Videospiel – diese Inhalte vermitteln, würde ich darauf tippen, dass das Videospiel von der Zielgruppe wahrscheinlich besser angenommen wird. Die Problematik ist allerdings, dass typischerweise nicht die Budgets zur Verfügung stehen, diese Art von Spielen in einer Qualität zu produzieren, dass es für die Zielgruppe ansprechend ist. Insofern stimme ich Ihnen zu:

Florian Stadlbauer

Ein schlecht gemachtes Spiel, das billig ist und das nicht dem Niveau entspricht, das der Mediennutzer gewohnt ist, wird keinen Erfolg haben. Es gibt eine Seh- oder hier Spielgewohnheit und wenn wir der mit dem *Serious Game* nicht genügen, dann wird es abgelehnt werden, und wenn wir ihr genügen, dann wird es angenommen werden. Es spielt dabei dann keine Rolle, ob das ein Spiel ist, das Wissen über Englisch vermittelt oder über Biologie oder über die NS-Zeit, sondern es geht nur um die Frage, ist der Inhalt gut aufbereitet oder nicht.

Ihr Beispiel der Wissensvermittlung leuchtet mir ein. Es gibt aber auch andere Serious Games wie beispielsweise „Papers, please“ zur Grenzkontrolle, das darauf abzielt, das ethische und moralische Handeln von Personen zu beeinflussen. Glauben Sie, dass ein Computerspiel das kann?

Ich glaube schon, dass ein Computerspiel das kann – auch wieder dann, wenn es entsprechend gebaut, designt ist. Von einem mehr oder weniger guten Beispiel auf die Gesamtheit der Computerspiele zu schließen, finde ich relativ schwer. Auf jeden





*Abb. 1 und 2:
Screenshots
des Videospels
„Peacemaker“,
das den Israel-
Palästina-Konflikt
thematisiert und
auf Information
angelegt ist.*

Fall kann ich es schaffen, in einem Computerspiel Situationen zu bauen, die dazu zwingen, eine moralische Entscheidung zu treffen. Und ich kann im Spiel sogar die Folgen erkennen, die diese moralische Entscheidung hat. Ich glaube, dass das deutlich beeindruckender ist und stärker im Verhalten haften bleibt, als wenn ich es als Unbeteiligter einfach über eine Lehrstunde, einen Dokumentations- oder einen Trainingsfilm beigebracht bekomme. Die Interaktivität spielt hier eine große Rolle, vor allem da Situationen auf meine Person angepasst werden können, was in einem statischen Medium so natürlich nicht möglich ist.

Wie wichtig ist es Ihnen, in Ihre Spiele ethisch-moralische Entscheidungen einzubauen?

Ganz wichtig! Uns machen Situationen besonders Spaß, in denen der Spieler nur zwischen falsch und falsch entscheiden kann. Das ist ein besonderer Reiz, den der Spieler erlebt, wenn er sagen kann: Moment, ich kann entweder diesen Weg gehen, der diese und jene Nachteile für mich hat, oder ich kann diesen Weg gehen, der andere Nachteile für mich hat. Und er muss sich trotzdem entscheiden, denn er hat keine andere Wahl, weil



sonst das Spiel vorbei ist. Das sind Situationen, die in vielen unserer Spiele mehr oder weniger ausgeprägt enthalten sind. Es ist besonders reizvoll, damit zu spielen und den Spieler auch ein bisschen damit zu quälen, dass er aus dem heiteren vor sich hin spielen herausgerissen wird und anfangen muss, nachzudenken, was das kleinste Übel für ihn ist – so wie es auch im Leben ist.

Haben Sie sich als Spieleentwickler ethische Richtlinien gegeben?

Wir haben keine Charta, aber wir sind, glaube ich, sehr stark im europäischen Wertesystem verhaftet. Gewaltverherrlichung findet man bei uns nicht, pornographische, frauenverachtende Themen nicht. Jetzt kann man natürlich sagen, jede dargestellte Frau, die etwas Kurzes anhat, ist schon eine frauenverachtende Darstellung. Aber ich sage: Das, was in der westlichen Welt als in Ordnung für erwachsene Unterhaltung angesehen wird, das findet sich durchaus auch in unseren Spielen. Themen, wo man in der westlichen Welt die Grenze zieht, also zum Beispiel Hinrichtungsszenen, wollen wir selbst nicht spielen und entsprechend auch nicht in unsere Spiele einbauen.

Anfang August sorgte das Handyspiel „BombGaza“ für Furore. In der App-Beschreibung hieß es „Bombardiere Gaza. Werfe Bomben und vermeide es, Zivilisten zu töten“ – nach zahlreichen Protesten löschten „Google“ und „Facebook“ die App wieder. Was sie aber ausgelöst hat, ist eine alte Frage: Was darf ein Videospiel darstellen?

Schauen Sie sich an, was Sie an „Youtube“-Videos finden, insbesondere solche, in denen Dschihadisten zur Zerstörung der westlichen Zivilisation aufrufen. Obwohl es diese Videos gibt, stellt sich niemand die Frage, ob man nun über die gesellschaftliche Rolle des Mediums Film nachdenken sollte. Bei Videospiele – und ich würde sagen, „Bomb Gaza“ ist ein ähnliches Beispiel – wird sofort diese Frage gestellt. Ich sage, das ist eine Meinung von wenigen Personen, die das veröffentlicht haben und dabei ein Medium benutzt haben, das gängig ist, also ein Videospiel. Das hat aber überhaupt nichts mit meiner Vorstellung von Videospiele zu tun. Ich nehme an, dieses Videospiel ist gestalterisch, vom Gamedesign und technisch nicht ausgereift und insofern hat das für mich gar keine Bedeutung, außer dass es eben ein schlechtes Videospiel ist, das ich selbst nicht spielen würde und davon auch jedem anderen abraten würde.

Man müsste also mehr differenzieren in der Gamebranche – wie man es bei Filmen und Büchern auch tut.

Genau. Sie würden ja wegen der „Youtube“-Videos, in denen zur Brutalität aufgerufen wird, nie die Filmbranche an sich in Frage stellen. Aber das ist eine Frage der Medienkompetenz, weil Sie ganz klar differenzieren können, was ein guter und was kein guter Film ist. Bei Videospiele ist es wichtig, dass ähnlich darüber nachgedacht wird und ich glaube, dafür ist letztlich auch nichts Neues zu lernen. All das, was Sie beim Film schon können und anwenden, das muss beim Videospiel auch angewandt werden und dann stellen sich diese Fragen gar nicht mehr.

Wo sehen Sie die Potentiale der Branche in den kommenden Jahren und was wünschen Sie sich von Seiten der Gesellschaft, insbesondere der Medien, bezüglich der Branche?

Ich sehe die Potentiale genauso, wenn nicht noch größer, wie bei großen Hollywood-Produktionen. Den Einfluss von Film und TV kann ich mir ähnlich bei Videospiele vorstellen. Dass das Videospiel also eines der führenden Medien überhaupt wird, das durchgängig konsumiert wird zu verschiedenen Funktionen – zur Informationen, zur Unterhaltung. Das sehe ich als das Potential der Branche und ich glaube, wenn man sich anschaut,

wie die Nutzungsduer von Spielen im Gesamtmedienkonsum steigt, dann geht das auch in diese Richtung. Das ist nicht als Horrorszenario zu verstehen. Eine einseitige Berieselung ist natürlich immer schlecht, aber ich stelle mir nicht vor, dass die Kinder nur noch „World of Warcraft“ spielen, sondern dass die Entwicklung dahin geht, dass sie hochwertige Medien nutzen, um zu lernen, sich zu informieren und um sich zu unterhalten und das nur als Teil des gesamten Potpourris an Unterhaltung und Lernen.

Von der Berichterstattung wünsche ich mir gar nicht viel. Ich glaube, dass die Berichterstattung relativ reif geworden ist. Die Zeiten sind seit fünf bis zehn Jahren vorbei, dass wenn ein Videospiel bei einem Amokläufer gefunden wird, Talkshows die Frage stellen, ob Videospiele unsere Jugendlichen verderben. Ich glaube, der Ball liegt weiterhin bei uns in der Branche. Ich wünsche mir, dass die Entwicklung der Spielentwickler und derjenigen, die diese Spiele finanzieren – und das sind häufig die großen Verlage – in eine Richtung weitergeht, die es erlaubt, anspruchsvolle Unterhaltung zu produzieren und weggeht von diesen reinen, in großer Zahl schon vorhandenen Popcorn-Spielen, also vor allem *Action*, die massenmarktauglich, aber sicher auch ein bisschen einseitig ist. Ich wünsche mir, dass die Richtung, die seit drei, vier Jahren eingeschlagen wurde, stark weiterverfolgt wird, wo anspruchsvolle Videospiele mehr und mehr in den Fokus rücken. Aber das kann nur über die Branche und über niemanden sonst funktionieren.

Ich wünsche mir, dass die Entwicklung weiter in Richtung anspruchsvoller Unterhaltung geht und wegführt von massentauglichen Popcorn-Spielen.

Literatur

- Bitkom (2014): *Teenager machen 104 Minuten pro Tag Computerspiele.* http://www.bitkom.org/de/presse/30739_79666.aspx (zuletzt aufgerufen am 26.9.2014).
- Dpa-AFX (2014): *Computerspielbranche boomt dank Smartphones und Tablets.* <http://www.faz.net/agenturmeldungen/unternehmensnachrichten/roundup-computerspielbranche-boomt-dank-smartphones-und-tablets-13086332.html> (zuletzt aufgerufen am 12.9.2014).